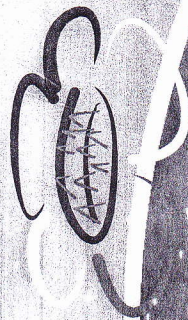
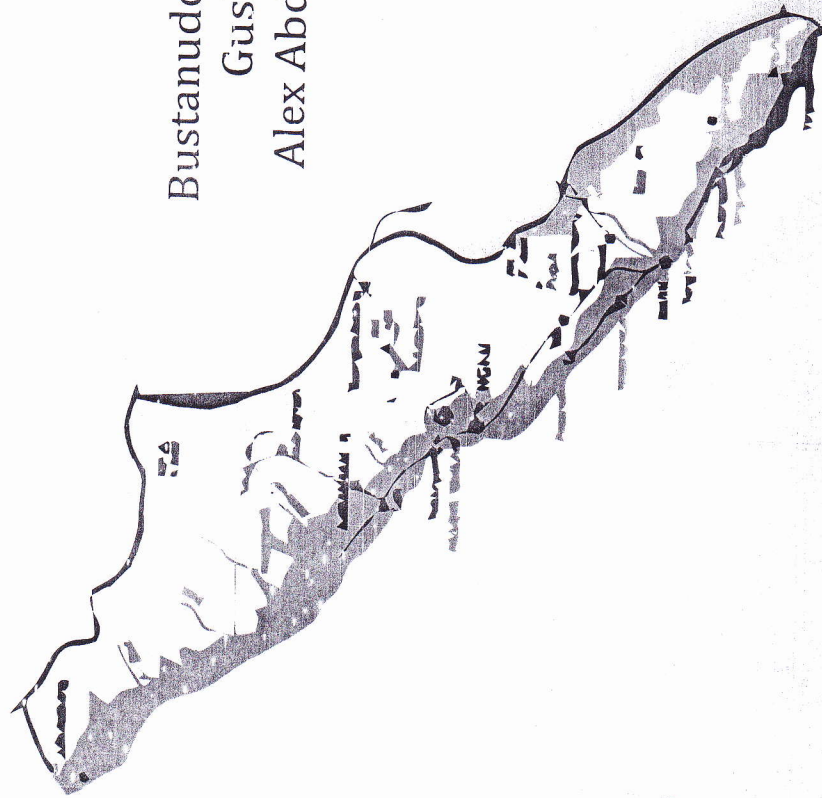


PERMAINAN RAKYAT BENGKULU

Bustanuddin Lubis
Gushevinalti
Alex Abdu Chalik



Penerbit Quiksi

JILID 1

**PERMAINAN RAKYAT
BENGKULU**

**BUSTANUDDIN LUBIS
GUSHEVINALTI
ALEX ABDU CHALIK**

PENERBIT QUIKSI

Jak Cipta © 2013 pada penulis

Penulis : Bustanuddin Lubis, Gushevinalti, Alex Abdu Chalik
 Editor : Rika Rakhmalina, S.Si.
 Layout : Rika Rakhmalina, S.Si.
 Desain Cover : Denis Kurniawan

Jak cipta dilindungi undang-undang
 dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam
 bentuk apapun, baik secara elektronik maupun mekanis, termasuk memfotokopi,
 merekam, atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis

Terbit:
 Terbit Quiksi
 an Sudirman Gang Binjai No. 7 Rt. 02
 urahan Pintu Batu, Bengkulu
 ul: penerbit_quiksi@yahoo.co.id

kan I : November 2013

ustakaan Nasional RI: Katalog Dalam Terbitan (KDT)
 uainan Rakyat Bengkulu Jilid 1

Terbit Quiksi, 2013
 hlm. ; 17 x 23 cm
 978-602-98396-4-9

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah Robbil 'Alamin. Segala puji hanya milik Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga sehingga buku Permainan Rakyat Bengkulu ini dapat diselesaikan.

Buku ini merupakan *output* atau luaran penelitian Hibah Bersaing tahun ke 1 (2013) Universitas Bengkulu. Buku ini merupakan jilid 1 dari jilid 2 yang direncanakan. Pada tahun pertama ini luaran penelitiannya adalah buku jilid 1 dan CD permainan rakyat. Harapan kami untuk jilid 2 dapat dilakukan pada tahun kedua. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi dimana mulai hilangnya permainan rakyat Bengkulu. Anak-Anak sekarang ini sudah tidak mengenal permainan dengan teman-temannya di lapangan. Alasan ini menjadi motivasi agar anak-anak bermain permainan tradisional dan mengerti budaya lokal. Temuan ini merupakan hasil penelitian tahun 1 (2013). Selanjutnya pada tahun 2014 (tahun 2) penulis akan berencana melanjutkan dalam buku jilid 2 dan mengaplikasikannya pada pembelajaran anak-anak di tingkat PAUD dan SD kelas rendah. Buku ini juga dilengkapi CD cara bermain dan menguraikan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam permainan.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada para informan: Bapak Nasrun, Ibu Zerita, Bapak Rustam, dan informan lainnya. Terima kasih juga kami sampaikan kepada komunitas sinematografi (Comma) yang telah membantu dalam pembuatan film permainan rakyat ini sebagai suplemen buku ini.

Penulis menyadari sepenuhnya walaupun pengumpulan data dan informasi relatif cukup lama. Namun, penulis senantiasa membuka diri untuk menerima masukan dan kritikan yang bersifat membangun atas kekurangan yang terdapat dalam buku ini.

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR DAFTAR ISI

iii
iv

PENDAHULUAN

Latar belakang	1
Tujuan	1
Urgensi	2
	3

LANDASAN TEORI

Penelitian Terdahulu	5
Tinjauan tentang Kebudayaan	5
Permainan Rakyat	7
Permainan Rakyat sebagai Foklor	9
Ciri-ciri Foklor	11
Dokumenter sebagai Media Budaya	14
	17

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian	21
Teknik Pengumpulan Data	21
Informan Penelitian	21
Teknik Keabsahan Data	24
Teknik Analisa Data	24
	25

DESKRIPSI PERMAINAN RAKYAT BENGKULU

Permainan Sesiku	26
Permainan Cici Gantung	26
Permainan Main Tali	34
Permainan Serebut Benteng	44
Permainan Batu Limo	54
Permainan Imeo Kambing	59
Permainan Gasing	64
Permainan Belacik	71
	76

PENUTUP

81

DAFTAR PUSTAKA

82

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Permainan rakyat sebagai permainan tradisional merupakan salah satu bagian dari kebudayaan Bangsa yang beraneka ragam coraknya. Setiap daerah atau setiap suku Bangsa berdiam di wilayah Indonesia mempunyai permainan rakyat tersendiri dan menunjukkan khas daerah. Begitu juga Daerah Propinsi Bengkulu banyak menyimpan jenis-jenis permainan rakyat tradisional ini.

Pada umumnya permainan tradisional di daerah Bengkulu sampai sekarang masih banyak digemari masyarakat. Tetapi ditinjau dari segi penggemarnya atau dari segi penyelenggaraannya, permainan rakyat di daerah ini sudah mengalami kemunduran. Adapun faktor penyebab kemunduran ini adalah karena banyaknya permainan-permainan yang sifatnya nasional masuk ke daerah ini dan nampaknya sebagian besar masyarakat menyenangi permainan-permainan tersebut. Sehingga tidak disengaja, mereka secara beransur meninggalkan permainan khas daerah mereka.

Selanjutnya faktor lainnya adalah masalah perekonomian rakyat, yang juga dapat mempengaruhi kurangnya minat masyarakat terhadap permainan, apalagi jika permainan itu memakan waktu lama. Hal tersebut merupakan masalah yang harus ditanggulangi oleh Bangsa, demi keselamatan nilai-nilai budaya Bangsa sendiri.

Terpeliharanya nilai-nilai kebudayaan Bangsa, agar dapat bermanfaat bagi generasi penerus untuk dapat menghindar dari pengaruh kebudayaan asing, yang jelas tidak sesuai dengan watak dan kepribadian Bangsa Indonesia.

Tetapi, seiring dengan perkembangan zaman, permainan rakyat/tradisional secara perlahan mulai ditinggalkan dan dilupakan peminatnya. Ia mulai terlindas oleh kemajuan zaman dewasa ini yang sangat mendewakan teknologi. Permainan seperti *play station*, *games-games* internet seakan tak memberikan ruang bagi permainan yang telah dikenal masyarakat bertahun-tahun lampau

1. Permainan rakyat/tradisional menjadi asing, bahkan telah jarang ditemui ditengah-tengah masyarakat. Dengan demikian dapat bayangkan bahwa ke depan permainan tradisional ini tidak lagi dapat diketahui bahkan dimainkan oleh generasi muda.

Kondisi ini diperparah belum adanya media yang dapat memberikan informasi mengenai permainan tradisional di Bengkulu. benarnya, dengan hadirnya media baik media cetak (buku) maupun audio visual (film dokumenter) dapat memberikan gambaran yang jelas profil permainan tradisional Bengkulu yang merupakan kekayaan budaya lokal. Walaupun Bengkulu merupakan provinsi yang baru berkembang, namun geliat globalisasi sangat diadopsi oleh masyarakat dipelosok desa apalagi di kota bahkan *games-games online*. Dengan demikian, menarik untuk melakukan pemetaan terhadap permainan tradisional di Bengkulu, lanjutnya menciptakan media cetak dan audiovisual sebagai upaya restorasi permainan tradisional dengan memberdayakan mahasiswa yang tergabung dalam komunitas sinematografi.

dan dalam yang ingin dicapai meliputi:

Mengidentifikasi permainan tradisional Bengkulu yang berada di Sembilan Kabupaten dan satu Kotamadia di Propinsi Bengkulu.

Membuat media buku dan film dokumenter yang berisikan tentang hasil identifikasi/pemetaan permainan di Provinsi Bengkulu yang merupakan media kolaborasi yang akan dipublikasikan.

Memberdayakan mahasiswa yang tergabung komunitas sinematografi (Comma) Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Bengkulu dalam membuat media audiovisual sehingga menambah kreatifitas dalam berkarya.

Urgensi

Permainan-permainan rakyat/tradisional kini mulai terkikis keberadaannya sedikit demi sedikit khususnya di Bengkulu, anak-anak sekarang ini banyak yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada padahal permainan tersebut adalah warisan dari nenek moyang. Semakin tidak populernya permainan tradisional tersebut dikarenakan telah banyak munculnya permainan-permainan yang lebih atraktif dan menyenangkan hati anak-anak sekarang ini dan kesemua permainan tersebut adalah murni produk dari luar Indonesia. Sebagai contoh dibanjirnya Indonesia dengan PlayStation (PS) yang merupakan produk dari Jepang dimana sekarang telah mencapai versi yang ketiga. Dengan banyaknya permainan elektronik maupun non-elektronik yang menyenangkan dan menghibur yang ada dipasaran Indonesia, niaka sedikit demi sedikit keberadaan dari permainan tradisional semakin tersisihkan. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa permainan-permainan yang sekarang membanjiri pasar Indonesia lebih menarik, atraktif, menghibur dibandingkan dengan permainan tradisional dan akan membuat banyak anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya bersama permainan-permainan tersebut.

Disamping itu, banyak orang tua sekarang lebih senang membelikan permainan-permainan elektronik maupun non elektronik tersebut untuk anaknya daripada mengajarkan anak-anak

mereka permainan-permainan tradisional yang dulu pernah dilakukan oleh para orang tua tersebut. Entah karena alasan tidak ada waktu untuk mengajari yang dikarenakan kesibukan oleh pekerjaan atau karena menganggap permainan tersebut sudah ketinggalan jaman dan tidak perlu diajarkan kepada anak-anak mereka. Sehingga lama kelamaan, permainan rakyat tersebut tidak lagi dikenal ataupun dilakukan oleh generasi muda. Disamping itu, tidak adanya media yang menarik untuk mempublikasikan permainan rakyat sehingga dapat diterima dan dilestarikan.

Publikasi dapat dilakukan dengan menggunakan media tertentu. Saat ini yang paling digemari adalah media visual dan audiovisual (buku

dan film dokumenter). Dengan kata lain, dengan adanya publikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kepedulian akan budaya lokal/folklore dapat dilakukan dengan mengidentifikasi permainan rakyat untuk seterusnya diterjemahkan dalam identitas yang telah ditetapkan pada penelitian ini. Paling tidak, semakin permainan digital digemari, permainan rakyat pun punya kelebihan sendiri dalam mengasah motorik kasar dan aplikasi nilai-nilai sosial yang terkandung di dalamnya.

LANDASAN TEORI

Penelitian Terdahulu

Pada tahun 1984, Thamrin Fajar dkk dalam proyek inventarisasi Depdikbud Propinsi Bengkulu telah melakukan penelitian tentang permainan rakyat di Bengkulu. Penelitian ini bertujuan untuk memupuk rasa cinta masyarakat terhadap permainan tradisional mereka sendiri, sehingga masyarakat kembali menggemari permainan yang sudah merosot. Penelitian ini menghasilkan deskripsi beberapa permainan rakyat, hanya saja pada waktu itu belum dilakukan pada semua wilayah di Bengkulu. Sehingga penelitian yang akan dilakukan ini akan lebih melengkapi bahkan merekonstruksi permainan rakyat di Bengkulu dengan dilengkapi dengan produk yaitu buku permainan rakyat dan film dokumenter supaya dapat lebih dikenal oleh generasi muda..

Penelitian lain yang lebih menarik adalah penelitian yang dilakukan oleh Zaini Komunitas ini terdiri dari 150 anggota yang berasal dari masyarakat dari berbagai usia mulai dari 6-90 tahun. Kelompok anak adalah pelaku dalam permainan, sedangkan untuk anggota dewasa adalah nara sumber dan pembuat mainan. Komunitas Hong terus menggali dan merekonstruksi mainan rakyat baik itu dari tradisi lisan berupa naskah-naskah kuno. Mereka juga berusaha memperkenalkan mainan rakyat dengan tujuan menamakan sebuah pola pendidikan masyarakat *buhun* masyarakat yang memegang adat istiadat Parahyangan (Sunda) agar seorang anak mengenal diri, lingkungannya, dan Tuhan.

Lantaran penelitian permainan Sunda dan berniat untuk melestarikan, ia pun mendirikan komunitas Hong. Inilah komunitas yang merupakan pusat kajian mainan rakyat yang didirikan pada 2003. Komunitas yang bertekad melestarikan mainan dan permainan rakyat ini melakukan penelitian mainan sejak 1996. Dari hasil penelitian Zaini, komunitas Hong lantas merekonstruksi ulang 168 jenis mainan yang berasal dari daerah Jabar Selatan dan daerah

tengah Jabar. Komunitas ini mempunyai cita-cita untuk meneliti di seluruh provinsi atau setidaknya Jabar daerah utara.

Pada tahun 2010, Iswinarti dari Universitas Muhammadiyah Malang telah melakukan penelitian dengan judul "Nilai-nilai Teraupetik permainan tradisional Engklek untuk Anak sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 anak usia Sekolah Dasar kelas III dan IV. Lokasi penelitian di kota dan kabupaten Malang. Objek penelitian adalah permainan anak tradisional Engklek sebanyak 11 jenis/bentuk. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada anak-anak yang diminta bermain *engklek*. FGD dilakukan dengan melibatkan para dosen Fakultas Psikologi UMM dalam bidang Psikologi Perkembangan dan Psikologi Klinis sebanyak 6 orang dalam rangka memperoleh masukan tentang nilai-nilai terapiutik sekaligus sebagai metode pengujian keabsahan data. Analisis data dilakukan dengan metode kualitatif interpretatif terhadap prosedur permainan Engklek, data hasil observasi dan wawancara, serta hasil FGD.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai terapiutik yang terkandung dalam permainan tradisional Engklek meliputi: (1) Nilai sebagai alat deteksi untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah (2) Nilai untuk perkembangan fisik yang baik. Aktivitas fisik meliputi kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan ketrampilan dalam bertumbahan anak, (3) Nilai untuk kesehatan mental yang baik, yaitu: membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, mengendalkan diri, pelatihan konsentrasi, (4) Nilai problem solving, anak belajar memecahkan masalah sehingga kemampuan tersebut bisa ditransfer dalam kehidupan nyata, (5) Nilai sosial, anak belajar berinteraksi sosial yang akan berguna untuk bekal dalam kehidupan nyata.

Beberapa hasil penelitian di beberapa negara yang mencoba untuk meneliti permainan tradisional mengacu pada penelitian *indigenous* di negaranya dan mencoba untuk menggali dan mengidentifikasinya. Krasilnikov (2006) melakukan penelitian

tentang permainan tradisional pada populasi Siberia, Burnett & Hollander (2004) melakukan proyek riset untuk menggali permainan tradisional di Afrika Selatan, dan Ofele (2000) melakukan penelitian dan pengkajian tentang permainan tradisional dan mengaitkannya dengan pembelajaran di Argentina

Tirjauan tentang Kebudayaan

Dalam perbincangan sehari-hari seringkali kita mendengar orang berbicara tentang kebudayaan, tetapi sebenarnya yang mereka maksud dengan kebudayaan adalah kesenian. Ada sementara orang yang kagum atas tari-tarian tertentu, pakaian adat tertentu, arsitektur tradisional, seni pertunjukan; atau ada pula orang yang terpesona akan lukisan cat minyak, pembacaan sajak atau lagu-lagu daerah. Lalu serta-merta mereka menilai: "Sungguh hebat kebudayaan masyarakat itu." Tentu saja penggunaan istilah **kebudayaan** di sana tidak salah, hanya perlu dilengkapi; karena kalau tidak kebudayaan hanya akan diartikan secara sempit dan sederhana saja. Lalu bagaimana agar konsep kebudayaan pengertiannya tidak sesempit itu.

Ada seorang antropolog yang pernah memodifikasi konsep kebudayaan yang berangkat dari pengertian-pengertian yang mendahuluinya. Ia lalu mendefinisikan konsep kebudayaan sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya diri manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia melalui proses belajar. Jadi hampir seluruh tindakan manusia adalah kebudayaan, karena hanya amat sedikit tindakan manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang tak perlu dibiasakan dengan belajar, yaitu tindakan berdasarkan naluri, refleks atau kelakuan yang bersifat membabi-buta. Dengan demikian jelaslah bahwa apa yang dimaksud dengan kebudayaan itu jauh lebih luas dan kompleks daripada kesenian. Sedangkan kesenian itu sendiri hanyalah merupakan salah satu unsur kebudayaan. Unsur-unsur lainnya adalah bahasa, sistem pengetahuan, sistem mata pencaharian, sistem organisasi sosial, sistem peralatan dan teknologi serta sistem religi. Ketujuh unsur

Cara Bermain

a. Persiapan permainan

Sebelum permainan berlangsung, penggemar-permainan ini harus mempersiapkan lebih dahulu peralatan-peralatan yang tersebut di atas. Apabila peralatan tersebut sudah terkumpulkan dan siap maka mereka langsung melakukan seleksi. Seleksi ini adalah untuk menentukan siapa yang berhak bermain/melempar pertama, kedua, ketiga, keempat, kelima dan seterusnya.

Seleksi ini dapat dilakukan dengan bermacam-macam cara antar lain: melakukan sut, ansum dan lain-lain tetapi untuk permainan ini biasanya sering di lakukan:

- Untuk pertama kali dilakukan sut, siapa yang menang pertama mendapat penghargaan pertama.
- Kalau telah selesai set pertama untuk mendapat giliran pertama, set kedua dengan cara melemparkan gundu/pelempar siapa yang terdekat dengan garis batas melempar dialah yang mendapat giliran pertama. Begitu lah set-set berikutnya sampai pemain bermain berhenti.

b. Pelaksanaan permainan.

- Untuk lebih jelas dimisalkan pemainnya berjumlah 6 orang yaitu terdiri dari A, B, C, D, E, dan F.
- Dalam keterangan ini dimisalkan yang berhak melempar pertama dalam set pertama adalah sebagai berikut :
- Pertama yaitu A
- Kedua yaitu B
- Ketiga yaitu C
- Keempat yaitu D
- Kelima yaitu E
- Keenam yaitu F
- Dalam pelaksanaan permainan mereka berjanji jumlah buah yang akan di pasang, misalnya pasang dua.
- Kalau pasang dua berarti jumlah buah adalah 12 buah. Buah yang di anggap pertama adalah buah yang di pasang

di atas sudut puncak segi tiga sama kaki sedangkan nomor berikutnya adalah enurut urutan buah yang di pasang. Buah yang boleh menjadi hak milik A. apabila A melakukan pelemparan kena buah nomor satu. Maka buah nomor berikutnya menjadi milik A atau A di nyatakan menang.

Apabila A melakukan pelemparan ternyata kena buah nomor 3, tetapi gundu/pelemparnya tidak keluar garis berarti buah A mati. Kalau buah mati maka diteruskan dengan giliran kedua atau B sehingga begitulah sampai habis set pertama.

Kalau c melakukan lemparan terkena nomor enam berarti c hanya berhak memenangkan dari nmr enam sampai dengan nmr 12. Sedangkan sisa buah di lakukan pelemparan oleh pemain D.

Seandainya D tidak berhasil, diteruskan dengan E, sehingga terjadilah pergantian seterusnya sampai dengan F kalau buah belum habis yang di pasan kadang-kadang kembali kepada A pokoknya sampai buah yang pasang sampai habis.

Apabila buah yang di pasang sudah habis, maka mereka meneruskan set berikutnya. Kalau pemainnya mereka kalah kadang-kadang mereka minta naikan banyaknya pasangan buah.

Permainan akan berakhir atau berhenti apabila buah persiapan sudah habis diakibatkan menderita kekalahan.

Dengan terselenggaranya permainan ini akan dapat sedikit ber manfaat bagi anak-anak yaitu:

- Anak-anak berlatih bekerja dengan penuh konsentrasi dan disiplin,
- Anak-anak berlatih menahan emosi karena menderita kekalahan.
- Anak-anak akan terampil dalam melakukan pemanahan/pelemparan.
- Anak-anak akan terhibur dengan melakukan permainan dan akan dapat mengisi waktu yang luang.

Nilai Karakter Permainan Beladik

Pada masyarakat pedesaan permainan ini masih sering dilakukan orang. Jenis permainan ini merupakan jenis permainan yang bertahan lama, hingga sampai saat masih menjadi kegemaran mereka.

Ada beberapa jenis permainan yang pada suatu saat sama sekali tidak pernah dilakukan lagi oleh masyarakat. Tetapi pada saat lain permainan tersebut kembali di gemari dan sering di selenggarakan. Hal yang serupa ini mungkin di sebabkan oleh banyaknya kegiatan kegiatan lain, yang sempat mengabsorban ingatan mereka dari suatu permainan. Contohnya saja bermain beladik. Penulis yakin bermain beladik masih akan bertahan lama, kalau beberapa orang saja selalu ingat dengan permainan beladik.

Daripada melakukan perbuatan yang iseng lebih baik mereka ingat dengan kegemaran mereka. Sehingga akibatnya bermain beladik kembali populer dan secara berangsur daerah perkembangannya dahulu juga kembali menyelenggarakan.

Pada umumnya masyarakat pedesaan atau orang-orang tua tua bahwa pelaksanaan permainan bukanlah merupakan suatu hal yang harus mereka perhatikan. Apalagi kalau permainan tersebut merupakan permainan tradisional.

Kalau permainan yang merupakan permainan tradisional atau permainan yang sering di pertandingkan di tingkat nasional. Mereka lebih memperhatikan. Selain anak-anak di waktu sekolah selalu mendapat bimbingan untuk bermain yang statusnya permainan nasional.

Maslah yang serupa ini akan membawa anak-anak untuk lebih menyenangi permainan nasional dan akibatnya akan meninggalkan permainan tradisional.

Disamping menganggap permainan tradisional sudah ketinggalan zaman, juga mereka berpendapat bahwa yang harus mereka pelajari adalah permainan yang di ajarkan di sekolah.

Jelas bahwa hal-hal yang di uraikan di atas dapat mencerminkan bagaimana tanggapan masyarakat terhadap permainan tradisional dan mencerminkan nilai-nilai budaya sekarang ini.

PENUTUP

Pelestarian permainan rakyat tentu saja menjadi tugas semua warga, khususnya orang tua untuk mengenalannya kepada generasi muda, agar mencintai budaya lokalnya. Permainan rakyat selain sebagai hiburan juga dapat mengasah psikomotorik kasar sehingga permainannya pun dapat mempererat silaturahmi yang notabene sudah mulai terkis diakibatkan munculnya permainan-permainan digital yang sangat digemari oleh anak-anak/generasi muda. Sedangkan dalam permainan tradisional, anak lebih banyak dirangsang bermain dengan cara berinteraksi dengan orang lain di dalam kelompok. Di dalam interaksi kelompok terjadi proses sosialisasi yang mengajarkan pendidikan nilai-nilai luhur nenek moyang melalui aturan main, yang merupakan jembatan untuk berinteraksi dengan dunia yang lebih luas di kemudian hari. Dengan demikian, tidak dapat ditolak lagi bahwa permainan tradisional ini perlu dikembalikan fungsinya, sebagai salah satu sumbangan bagi pembentukan karakter dan identitas manusia Indonesia yang unggul dan tanggap terhadap perubahan tuntutan zaman tanpa tercabut dari identitas akar budayanya.

Salah satu bentuk metode praktis untuk mengenalkan nilai-nilai budaya adalah melalui permainan. Dalam konteks pengenalan budaya, maka dapat ditawarkan permainan tradisional yang di dalamnya mengandung pesan-pesan moral yang didasari kearifan lokal (*local wisdom*) yang menyiratkan *world view* dari suku bangsa masing-masing. Pesan-pesan moral ini diterjemahkan ke dalam aturan permainan untuk membedakan mana perilaku baik-buruk, serta berperan untuk melatih anak mematuhi aturan. Jika dilakukan terus-menerus diharapkan dapat membentuk kebiasaan baik untuk menghasilkan karakter yang baik, sehingga kolaborasi media ini akan mampu mewujudkan generasi muda yang mencintai budaya lokalnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Allender, Dale. 2002. The Myth Ritual Theory and the Teaching of Multicultural Literature. English Journal, May
- Burnett, C. & Hollander, W.J. (2004). The South African Indigenous Games Research Project of 2001/2002. *Journal for research in sport, physical education and recreation*, 26(1): 9-23.
- Danandjadja, James. 1986. Folklor Indonesia. Jakarta: Pustaka Grafiti
- Pers De Fleur, Melvin L dan Everette E. Dennis. *Understanding Mass Communication*. Fifth Edition
- Kuswarno, Engkus. 2008. *Etnografi Komunikasi. Suatu Pengantar Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Widya Padajaran
- Ladd, G.W. (2002). Peer relationships and social competence during early and middle childhood. *Journal of annual review of psychology*. Publication year: 1999. Page number: 333. <http://www.questia.com>. Diakses 11 Maret 2012 Lichman, S. (2005).
- Mechling, J. (2000). Children's Folklore, Children Brains. *New Directions in Folklore 4-2 October, 2000*. University of California, Davia.
- Severin Werner J. dan James W. Tankard. 2007. *Teori Komunikasi, Sejarah, Metode dan Terapan di dalam Media Massa*. Edisi Kelima. Jakarta: Kencana.
- Sukidin, Basrowi. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Surabaya: Insan Cendekia
- Hopscotch ke Siji: Generasi-generasi bermain dalam lingkungan lintas budaya. Editor: Yovita Hadiwati. *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Jakarta: PT. Grasindo.